

Die Geschichte des Drachen

Bedienungsanleitung





Liebe Eltern,

wir von ***VTech®*** *sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln unsere ausgebildeten Pädagogen sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer* ***V.Smile®*** *Reihe gekauft. Unsere* ***V.Smile®*** *Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

Die individuelle Gestaltung der ***V.Smile®*** *Produkte sowie die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

VTech® *wünscht Ihrem Kind und Ihnen viel Spass beim Lernen!*

Mehr Informationen zu ***VTech®*** *und weiteren* ***VTech®*** *Lernspielprodukten finden Sie unter:* ***www.vtech.de***

EINLEITUNG

Der Drache hat eine schlimme Erkältung bekommen! Nun liegt es an Shrek und seinen Freunden den richtigen Zaubertrank für die Drachenlady zu finden. Begleiten Sie die Freunde auf einer lustigen Reise durch den Sumpf, durch Wälder und Burgen.

Zwei Spielvarianten sorgen hierbei für abwechslungsreichen Spielspaß. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Aufgaben zur Mathematik, zu Buchstaben und Buchstabieren sowie zu logischem Denken und noch vielem mehr gestellt. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile® Lernspiel, Shrek – "Die Geschichte des Drachen"**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

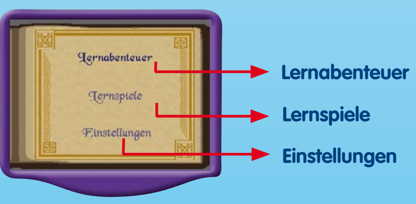
ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile® Lernspiel-Kassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird nur über die **V.Smile® Lernkonsole**/ den **V.Smile Pocket®** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS

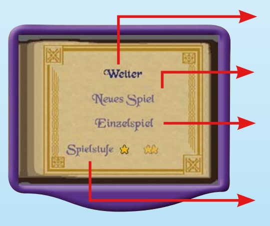
Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus helfen Sie Shrek, Fiona und dem Esel in sieben aufregenden Abenteuern dabei die Medizin zu finden, die dem Drachen hilft gesund zu werden.

Sie haben die Wahlmöglichkeit die **Lernabenteuer** als Abenteuerspiel oder auch als Einzelspiel zu spielen. Ebenfalls können Sie hier die Schwierigkeitsstufe auswählen.



Weiter - Drücken Sie auf „Weiter", um ein bereits angefangenes Abenteuerspiel fortzusetzen.

Neues Spiel - Drücken Sie auf „Neues Spiel", um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

Einzelspiel - Hier können Sie unabhängig vom Ablauf der Geschichte die sieben Abenteuerspiele einzeln und nach Wunsch direkt auswählen.

Schwierigkeitsstufe - Hier können Sie zwischen den Schwierigkeitsstufen „leicht" und „schwer" wählen.

Weiter

Wenn Sie die **V.Smile® Konsole/V.Smile Pocket®** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Lernabenteuers gespeichert. Wenn Sie „**Weiter**" wählen, setzen Sie das Abenteuerspiel an der Stelle fort, an der es unterbrochen wurde.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspiel-Kassette in der **V.Smile® Lernkonsole/ Pocket®** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile® Lernkonsole/ Pocket®** nicht unterbrochen wurde.

Neues Spiel

Im Abenteuerspiel erleben Sie die einzelnen **Lernabenteuer** in einer durchgängigen Handlung und mit einigen Zwischensequenzen.

Einzelspiel

Hier können Sie individuell die sieben **Lernabenteuer** auswählen ohne das gesamte Abenteuerspiel von Anfang bis Ende zu spielen. Bewegen Sie den Joystick/ Joypad, um ein Spiel auszuwählen und drücken Sie auf die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Hinweis: Nähere Beschreibungen zu den einzelnen Spielen finden Sie unter Spiele – Abenteuerspiel.

2. Lernspiele



Schwierigkeitsstufe - Wählen Sie zwischen der Schwierigkeitsstufe „leicht" und „schwer".

Spieler - Hier können Sie einstellen, ob im 1-Spieler-Modus oder im 2-Spieler-Modus gespielt werden soll.

Im Menü **Lernspiele** können Sie frei wählen, welches der **Lernspiele** Sie erleben möchten. Jedes Lernspiel bietet unterschiedliche Lerninhalte. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Ebenfalls können Sie zwischen zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen. Stellen Sie Schwierigkeitsstufe „**leicht**" ein, indem Sie das Feld mit einem Stern aktivieren. Um die Schwierigkeitsstufe „**schwer**" zu wählen, aktivieren Sie das Feld mit den zwei Sternen.

Hinweis: Nähere Beschreibungen zu den einzelnen Spielen finden Sie unter Spiele – Lernspiele.

3. Einstellungen

Hier können Sie wählen zwischen Musik „Ein" und Musik „Aus". Ebenfalls können Sie die Einstellungen zur Energie wählen.



Musik Ein/Aus - Um die Hintergrundmusik ein- oder auszuschalten, bewegen Sie den Joystick/Joypad nach links oder rechts. Für Musik „Ein" aktivieren Sie "", für Musik „Aus" aktivieren Sie "".

Energie -Normal/Unendlich – Um zwischen Energie"" (Normal) und "" (Unendlich) zu wählen, bewegen Sie den Joystick/Joypad auf die Einstellung Ihrer Wahl.

Schritt 2: Auswahl der Spielmöglichkeiten

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie auf die **OK-Taste** des Joystick/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Um die Einstellungen erneut zu ändern, wählen Sie die Einstellungen neu und bewegen dann den Joystick/Joypad auf die **OK-Fläche** und drücken zur Bestätigung die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads.

Schritt 3: Spielstart

- Um im Modus „Lernabenteuer" zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „Lernabenteuer" aus.
- Um im Modus „Lernspiele" zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „Lernspiele" aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste** während eines Lernabenteuers erscheint ein Auftragsmenü, das anzeigt, welche Aufgabe als nächstes zu machen ist.



Drücken Sie die **Hilfe-Taste** während eines Lernspieles werden Anweisungen wiederholt oder Hinweise gegeben, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort **„Ja"**. Wählen Sie **„Nein"**, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele", wenn Sie die Frage mit **„Ja"** beantworten. Wählen Sie **„Nein"**, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

2-Spieler-Modus

Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile®** Lernkonsolen mit einem

zweiten Joystick spielbar. Wenn zwei Joysticks in der Lernkonsole eingesteckt sind, erfolgt die Spielauswahl bei den Lernspielen über Spieler 1.

SPIELE

• Lerninhalte

Lernabenteuer

Abenteuerspiel 1	Suche im Wald	Buchstabieren, räumliches Denken
Minispiel 1	Fang die Katze	Mathematik
Abenteuerspiel 2	In der Burg	Problemlösung, Buchstabieren
Minispiel 2	Jagd auf den Zaubertrank	Räumliches Denken
Abenteuerspiel 3	Der verwunschene Wald	Uhrzeit, Buchstabieren
Abenteuerspiel 4	Drachen-Spektakel	Logisches Denken, Buchstabieren
Minispiel 3	Drachenheilung	Wortschatz

Lernspiele

Lerninhalt:

Lernspiel 1	Zaubertrank Mixer	Mathematik
Lernspiel 2	Sind wir schon da?	Uhrzeit
Lernspiel 3	Märchenbuch	Grammatik
Lernspiel 4	Pinocchios Mission	Tiere

• LERNABENTEUER

Grundlegende Bedienung des Joysticks

Joystick	↑ ↓ ← → ↘ ↙ ↖ ↗ Mögliche Bewegungen der Spielfigur auf dem Bildschirm
Rote Taste	Benutze Shreks oder Fionas besondere Fähigkeiten (werden in bestimmten Spielsituationen benötigt)
Gelbe Taste	Zeigt den aktuellen Spielstand an
Grüne Taste	Wechseln der Spielfigur
Farbige Tasten	Auswahl von einer Antwort (wird in bestimmten Spielsituationen benötigt)
OK-Taste	Aktions-Taste (Bestätigung, Gespräch, einsammeln und öffnen von Gegenständen)



Shrek / Fiona	Aktuelle Spielfigur und Schwierigkeitsstufe
Leben	Aktueller Stand der Leben
Werkzeug	Abhängig von der Spielsituation stehen folgende Werkzeuge zur Verfügung: Kompass (Lernabenteuer 1) Uhr (Lernabenteuer 3)
Mini-Karte	Umgebungskarte (grüner Punkt bedeutet Ziel, roter Punkt bedeutet momentaner Aufenthalt)
Aktion	Aktuelle Aktion kann ausgelöst werden durch die OK-Taste

Erklärung der Bildschirmanzeige



Erfahrung	erworbene Punkte
Level-Anzeige	zeigt das momentane Level an
Shreks Fähigkeiten	Diese sind: schreien, hochheben und Zaubertrank werfen
Fionas Fähigkeiten	Diese sind: schnelles Rennen, treten, Zaubertrank werfen
Lebenspunkte	Aktuelle Anzeige der Leben

Anzeige Gegenstände

Diese Anzeige zeigt auf, welche Gegenstände bisher gesammelt wurden.



Verwunschener Zaubertrank

Nachdem der Spieler den verwunschenen Zaubertrank eingesammelt hat, haben Shrek und Fiona die Fähigkeit den Zaubertrank, in bestimmten Spielsituationen, zu werfen.

Wenn Fiona oder Shrek einem Gegner gegenüberstehen, können beide ihn in eine Taube verzaubern, in dem sie einen Zaubertrank werfen.



Shreks Schrei

Shrek hat die Fähigkeit zum Schreien in verschiedenen Spielsituationen.

Falls Shrek auf Gegner trifft kann er schreien, um so die Gegner einzuschüchtern, dass sie starr vor Angst sind oder umfallen. Diese Fähigkeit wird gesteigert, wenn Shrek ein höheres Spiellevel erreicht.



Fionas Tritt

Fiona hat die Fähigkeit zum Treten in verschiedenen Spielsituationen.

Falls Fiona auf Gegner trifft kann sie durch ihre Tritte die Gegner einschüchtern, dass diese starr vor Angst sind oder umfallen. Diese Fähigkeit wird gesteigert, wenn Fiona ein höheres Spiellevel erreicht.



Magischer Helm

Auf dem Weg zur Drachenlady kann man einen magischen Helm finden. Durch Einsammeln dieses Helmes bekommt Shrek Extra-Kraft. Shrek kann diese Extra-Kraft benutzen, um schwere Gegenstände hochzuheben.



Magische Schuhe

Auf dem Weg kann man auch magische Schuhe finden. Durch Einsammeln dieser Schuhe kann Fiona sehr schnell rennen. Fiona kann diese Fähigkeiten in bestimmten Spielsituationen gebrauchen.



Bei allen Lernabenteuern – Schatztruhen

Wenn die Spielfigur eine Schatztruhe öffnet erscheint eine Mathe-Aufgabe. Wenn die Aufgabe richtig gelöst wird, kann man den Gegenstand einsammeln.

Zur Lösung der Aufgabe stehen vier Antworten zur Verfügung. Die Aufgabe kann durch Drücken auf eine der farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad beantwortet werden.



Lerninhalt: **Mathematik**

 Einfach: Addition und Subtraktion

 Schwer: Addition, Subtraktion und Multiplikationen

Bei allen Lernabenteuern – Blasen



Wenn eine Blase auf dem Weg gefunden wird, erscheint ein Wort indem ein Buchstabe fehlt. Es erscheinen 4 Antwortmöglichkeiten. Durch Drücken der farbigen Tasten auf dem Joystick/ Joypad wird ein Buchstabe ausgewählt und so die Aufgabe beantwortet.

Lerninhalte: **Buchstaben und Buchstabieren**

 Einfach: Es fehlen Buchstaben in einfachen Wörtern.

 Schwer: Es fehlen Buchstaben in schwierigeren Wörtern.

Lernabenteuer 1: Suche im Wald

Spielverlauf



Irgendwo im Wald gibt es einen magischen Zaubertrank, der als Medizin für die Drachenlady benötigt wird. Aber wo kann er nur sein? Finde die Märchenfiguren und sie werden dich um einen Gefallen bitten. Erledige für sie diese Aufgaben, dann führen sie dich zum Zaubertrank.

Lerninhalte: **Räumliches Denken, Buchstabieren**

 Einfach: Kurzer Weg und kleiner Kartenausschnitt.

 Schwer: Längerer Weg und großer Kartenausschnitt.

Minispiel 1: Fang die Katze



Der gestiefelte Kater versteckt sich in den Bäumen. Finde die Bäume mit den Zahlen, welche durch die angezeigte Zahl am Bildschirmrand teilbar sind. Dann benutze Shreks oder Fionas spezielle Fähigkeiten, um den gestiefelten Kater zu erschrecken und um ihn zu fangen.

Lerninhalt: **Divisionen**

 Einfach: Zahlen sollen durch 2,3 und 5 geteilt werden

 Schwer: Zahlen sollen durch 4,6,7,8 und 9 geteilt werden

Lernabenteuer 2: In der Burg

Spielverlauf



Shrek und Esel machen sich auf die Suche nach dem Laboratorium in der Burg. Aber es sind Wächter mit Taschenlampen unterwegs. Pass auf, dass Shrek oder Fiona nicht mit den Taschenlampen in Berührung kommen. Sei vorsichtig mit deinen Bewegungen und wenn der Alarm losgeht, solltest du die Spielfigur an einen sicheren Platz führen. Beeilung!

Lerninhalte: **Problemlösung und Buchstabieren**

 Einfach: Es sind weniger Wächter unterwegs.

 Schwer: Es sind mehr Wächter unterwegs; sie laufen schneller.

Minispiel 2: Jagd auf den Zaubertrank



Esel fragt den gestiefelten Kater, ob er den gesuchten Zaubertrank aus dem Zaubertrank-Regal holen kann. Führe den gestiefelten Kater an das gesuchte Regal und drück auf die **OK-Taste**, wenn du denn Zaubertrank gefunden hast. Pass auf die umher rollenden Flaschen auf!

Lerninhalt: **Räumliches Denken**

 Einfach: weniger rollende Flaschen

 Schwer: mehr rollende Flaschen

Lernabenteuer 3: Der verwunschene Wald

Spielverlauf



Die Zeit ist stehengeblieben im verwunschenen Wald. Finde alle sechs Stundengläser, um die Zeit wieder laufen zu lassen und führe die Freunde aus diesem unheimlichen Wald heraus. Pass auf die Bäume auf! Sie mögen nicht sehr gerne Besucher!



Lerninhalte: **Uhrzeit, Buchstabieren**

 Einfach: weniger Baum-Monster

 Schwer: mehr Baum-Monster

Lernabenteuer 4: Drachen-Spektakel

Spielverlauf



Shrek und Esel müssen die Drachenlady finden, um ihr die Medizin zu bringen. Allerdings wartet zuerst noch eine Herausforderung auf sie. Dem riesigen Schachbrett in der Burg fehlen ein paar Schachfiguren. Finde die Schachfiguren und stelle sie auf die richtigen Plätze. Erst dann kommst du in der Burg weiter.

Lerninhalte: **Logisches Denken, Buchstabieren**

 Einfach: weniger Schachfiguren fehlen; die Bodenplatten bewegen sich langsamer

 Schwer: mehr Schachfiguren fehlen; die Bodenplatten bewegen sich schneller

Minispiel 3: Drachenheilung



Der Drache niest Feuerbälle! In jeder Spielrunde sind vier verschiedenen Wörter in den Feuerbällen. Nun musst du das Wort finden, welches nicht zu den anderen passt. Zum Beispiel: Es erscheinen vier verschiedene Wörter: Auto, fangen, Katze und Uhr. Das Wort „fangen" ist ein Verb und passt somit nicht zu den anderen Hauptwörtern. Wirf einen Zaubertrank auf das Wort das nicht zu den anderen passt und alle vier Feuerbälle verschwinden.

Lerninhalt: **Wortschatz**

Einfach: einfache Wörter

 Schwer: schwierigere Wörter

LERNSPIELE

Lernspiel 1: Zaubertrank Mixer

Spielverlauf



Hilf Shrek die richtige Füllmenge auf dem Laufband zu finden. Beeile dich, denn der Pfefferkuchen-Mann kann dir in die Quere kommen.

Lerninhalt: **Füllmengen**

 Einfach: Nur ein Laufband bewegt sich

 Schwer: Drei Laufbänder bewegen sich. Der Pfefferkuchen-Mann kann ebenfalls auf den Laufbändern unterwegs sein.

Lernspiel 2: Sind wir schon da?

Spielverlauf

Der Esel möchte die Uhrzeit wissen. Sieh die Uhr am rechten oberen Bildschirmrand und beantworte die Frage mit den farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad.



Lerninhalt: **Uhrzeit**

 Einfach: einfache Fragen zur Uhrzeit

 Schwer: schwierigere Fragen zur Uhrzeit

Lernspiel 3: Märchenbuch

Spielverlauf

Im Märchenbuch fehlen einige Wörter. Lese aufmerksam den Satz und füge das fehlende Wort ein. Es erscheinen Blasen mit Wörtern. Benutze den Zauberstab, um die Blase mit dem Wort auszuwählen, welches in den Satz passt.




Lerninhalt: **Grammatik**

 Einfach: Einfache Zeitformen

 Schwer: Verschiedene Zeitformen

Lernspiel 4: Pinocchios Mission

Spielverlauf

Der Pfefferkuchen-Mann braucht Hilfe und nur Pinocchios Nase kann dabei helfen.



Suche aus den Sätzen auf dem Bildschirm, die Aussage aus, welche falsch ist. Drück auf die farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad zur Bestätigung. Dann wächst jedesmal Pinocchios Nase und der Pfefferkuchen-Mann kommt an seinen Schlüssel heran. Pass auf die herunterfallenden Tropfen auf!

Lerninhalt: **Tiere**

 Einfach: einfache Tatsachen über Tiere werden abgefragt; weniger Wassertropfen

 Schwer: fortgeschrittenes Wissen über Tiere ist gefragt; mehr herunterfallende Wassertropfen

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspiel-Kassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile®** Lernkonsole (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.



Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®,** das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

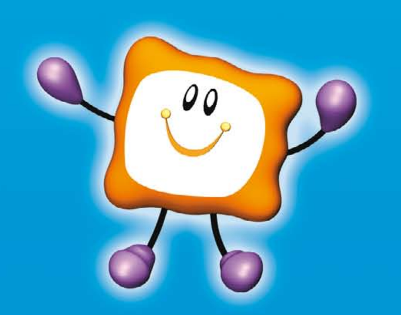
Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)





In China gedruckt
91-02088-369 ㊕